MAXI juegos 17

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

GUNSHIP

En la actualidad no puede pensarse en ningún tipo de acción bélica sin tener en cuenta un tipo de máquinas imprescindibles para misiones especiales, aquellas misiones en las que tanto los vehículos blindados como los potentes aviones de combate son ineficaces.
Este tipo de ingenios volantes, los helicópteros, son cada vez más necesarios en todo tipo de enfrentamiento, desde guerra convencional hasta guerrilla.
Uno de los helicópteros más potentes es el AH-64A, el conocido Apache... Pon en marcha los motores y experimenta la emoción, el riesgo y la tensión del vuelo real en este helicóptero de combate de última generación.



- tarjeta gráfica CGA, Hercules, Tandy 1000.
- al menos 256Kb de memoria.
- sistema operativo MS-DOS 2.0.

- procesador 80286 o superior.
- tarjeta gráfica EGA o VGA.
- disco duro con 1Mb libre.
- joystick.





MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

VOLAR EN UN... ...HELICÓPTERO

Volar con un helicóptero requiere ciertas técnicas específicas para este tipo de aeronaves. Mientras que en un avión tradicional existe una fuerza de empuje horizontal que lanza al avión hacia adelante y son las propias características aerodinámicas del aparato las que permiten su elevación y sustentación en el aire, en el caso de los helicópteros nos encontramos con que la fuerza principal se realiza en vertical contra el suelo. Esto significa que será necesario manejar correctamente esa fuerza para maniobrar con el helicóptero.

Lo primero es tener claro que existen dos mandos principales: el cíclico y el colectivo. Con el primero se controlan la inclinación (subir o bajar el morro) y el giro del aparato (inclinarse a un lado o al otro); mientras que la misión del segundo es cambiar el ángulo de ataque de las palas del rotor (de esta forma se modifica su fuerza elevadora).



Más adelante encontrarás una guía detallada de cómo volar con un helicóptero, ahora simplemente te explicaremos cómo despegar. El primer paso es conectar los motores de babor y estribor, cuando los indicadores de RPM (tres barras verticales a la izquierda de la pantalla identificadas con una R) lleguen a su nivel normal (más o menos un ochenta por ciento del recorrido total) pulsa la tecla de conectar/desconectar el rotor una vez. Cuando el indicador de RPM del rotor esté un poco por encima de los otros dos pulsa varias veces la tecla de COLECTIVO ARRIBA RÁPIDO. Espera a que el marcador de torsión (las barras verticales que tienen una T) lleguen más o menos al 75 por ciento, entonces usa la tecla de COLECTIVO ARRIBA LENTO hasta elevarte del suelo. Prueba a girar hacia la derecha con el control de rotación a la derecha. Ahora ya sólo queda inclinar un poco el morro del helicóptero hacia abajo para empezar a moverte hacia adelante para ello tienes que usar el control cíclico.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Aunque puedes jugar a GUNSHIP desde disquete, quizá prefieras hacer una instalación en disco duro. La instalación del juego es muy sencilla, aunque tienes que hacerlo de forma manual. Para ello, teclea desde la unidad C:> MD GUNSHIP. Una vez hecho esto, puedes cambiarte a ese directorio mediante el comando CD GUNSHIP. Introduce entonces el disco original en la disquetera A: y usa el comando COPY de la siguiente forma: COPY A:*.* Para comenzar a jugar, sólo tendrás que cambiar al directorio creado y escribir GS.

AH-64A: MANEJO Y CONTROLES

CONTROLES DE VUELO:

Categoría	Acción	Control
Cíclico	Descender	Cursor o joystick adelante
Cíclico	Ascender	Cursor o joystick atrás
Cíclico	Giro izqda.	Cursor o joystick izqda.
Cíclico	Giro derecha	Cursor o joystick derecha
Colectivo	Arriba rápido	F1
Colectivo	Arriba lento	F2
Colectivo	Abajo lento	F3
Colectivo	Abajo rápido	F4
Visión	Visión izquierda	F5
Visión	Visión adelante	F6
Visión	Visión derecha	F7
Rotor antitorsión (cola)	Rotar izquierda	F8
Rotor antitorsión (cola)	Para rotación	F9
Rotor antitorsión (cola)	Rotar derecha	F10
Motores	Babor on/off	1
Motores	Estribor on/off	2
Motores	Rotor on/off	3

CONTROLES DEL SISTEMA:

Categoría	Acción	Control
Ocultar el juego	Ordena "Hide"	B
Salir del programa	Salir al MS-DOS	CTRL + C
Salir del vuelo	salir a funciones por defecto	ESC

CONTROLES DE COMBATE:

Categoría	Acción	Control
Armamento	Sidewinder	4
Armamento	FFAR	5
Armamento	Hellfire	6
Armamento	Cañón de 30mm.	7
Disparo	Disparar arma	INTRO o bot. joys.disparo
Arrojar	Arrojar armamento	ALT y tecla del arma
Contramedidas	Señuelo metralla	8
Contramedidas	Bloqueador de radar	9
Contramedidas	Bloqueador de IR	0
Contramedidas	Señuelo de bengalas	-
Paneles	Mapa	M
Paneles	Daños	D
Paneles	Armamento disponible	S
Monitor	Cambiar CRT	Barra espaciadora
TADS	Cambio objetivo	Backspace o botón 2

CONTROLES DE SIMULACIÓN:

Categoría	Acción	Control
Sonido	Volumen on/off	V
Tiempo	Acelerar tiempo	=
Pausa	Detener el juego	Pause o CTRL NumLock



AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Cuando arranques GUNSHIP el juego te pedirá respuesta a tres cuestiones. Primero te preguntará si tienes joystick para jugar, si es así puedes escribir "Y". La segunda pregunta es si deseas contemplar toda la introducción al juego. Quizá después de verla las primeras veces no desees repetir, escribe en este caso "N". Por último, el ordenador te mostrará una lista de tarjetas gráficas, selecciona el tipo de gráficos que tenga tu ordenador (en el caso de que dispongas de VGA tendrás que elegir EGA).



Recuerda que una vez que comiences a jugar debes evitar el hacerlo por instinto. Las primeras veces es recomendable que empieces por el modo entrenamiento y que te concentres más en aprender a volar que en entrar en combate.

Es importante que consigas un buen dominio del aparato ya que será esencial para alcanzar resultados óptimos en las misiones más complejas del juego. No olvides que un helicóptero no es un avión, no intentes pilotarlo como si lo fuera.



¡ARMADO Y MUY PELIGROSO!

Entre los novedosos sistemas de tu Apache, el más destacable es su efectivo punto de mira, conocido como TADS. Tanto piloto como artillero disponen de un casco especial, conocido como IHADSS, que contiene una especie de monóculo frente al ojo derecho. Este sistema sirve para situar el objetivo apuntado; cuando éste es localizado, la computadora TADS reconoce la dirección en la que se apunta, así como la posición en tres dimensiones del blanco. En el simulador en el que juegas, el TADS aparece en forma de una caja en la parte superior de la cabina, y muestra la imagen ampliada del objetivo en un monitor especial instalado a tal fin en la cabina.

El AIM-9L Sidewinder es la estrella de los misiles de combate aire-aire. Arma de probada eficacia con un alcance de casi 18 km, se fabrica en cantidades ingentes para máquinas de combate aéreas de la OTAN. Son únicamente eficaces contra aviones y helicópteros. Cuando impacta en un helicóptero suele romperle las palas del rotor. Contra objetivos de tierra tiene escasa utilidad.

El TADS sólo sirve para apuntar el cañón de 30 mm., un arma situada en la parte inferior del morro del helicóptero y que no se puede apuntar de forma manual. Este cañón dispara proyectiles altamente explosivos a una velocidad de 625 disparos por minuto y es muy eficaz contra otros helicópteros y contra aviones de poca velocidad. Por otra parte, no dispone de potencia suficiente para romper el blindaje frontal de los carros de combate, si bien puede perforar las zonas más débiles como la parte superior o la trasera. Finalmente, dada su frecuencia de tiro, el cañón es ineficaz contra reactores y aviones de vuelo rápido así que no malgastes munición inútilmente.



El cohete 2,75" FFAR es el complemento idóneo para el Hellfire. Se encuentra en vainas de 7 y 19, y es eficiente contra blancos llamados "blandos", como infantería, depósitos o instalaciones. Su rango eficaz está en 1,8 km., aunque habitualmente los pilotos esperan a que el objetivo esté más cerca. ¡Cuidado con este tipo de misil! A causa de ser un modelo antiguo, a veces su vuelo es erróneo y a veces no se dispara, aunque hay que decir en su favor que es un arma extremadamente económica de construir.

El misil antitanque **AGM-114A Hellfire** es otra moderna arma de la que dispone tu helicóptero. Es un tipo especial de misil que funciona mediante un láser semiactivo. Este sistema ha sido criticado a causa de sus problemas en condiciones climáticas adversas o la exposición al disparo que supone para el helicóptero el láser brillando. Por el lado bueno, este sistema permite la táctica de disparo múltiple, por la que pueden ser disparados varios misiles con dirección a objetivos distintos. Es útil contra carros de combate y contra bunkers, pero no es eficaz contra infantería o blancos de tierra sin blindaje. Su rango eficaz está por encima de lo habitual en misiles de su clase: 6 km.

LA CABINA DEL APACHE

A lo largo de tu vuelo, la cabina será el contacto principal que mantengas con tu aparato. La pantalla que ofrece la imagen completa de la cabina se divide en dos partes; la parte superior será el cristal a través del cual podrás contemplar el exterior. La cruz situada en la parte central será el indicador para la inclinación del helicóptero y el punto de referencia para el lanzamiento de tus misiles FFAR. En el cristal podrás ver también una pequeña caja, que representa la visión del ocular situado en el casco para el sistema de apunte TADS, (puedes obtener información sobre dicho sistema en otro apartado). Su color indica la precisión del arma que utilizas, más clara indica una precisión superior.

1 La parte inferior contiene todos los indicadores necesarios para el vuelo. En la parte derecha y superior hay dos pilotos con las letras "R" e "I". Cuando se iluminen, indicarán la presencia de un radar o de un misil de infrarrojos. Cuando dispares la contramedida correspondiente en cada caso, el piloto verde más pequeño situado al lado se iluminará. Si tu acción ha dado resultado, el piloto correspondiente a la luz de alarma se apagará.

2 Más abajo encontrarás un radar formado por dos círculos concéntricos. Éste es el indicador de peligro. El círculo interior te informa de amenazas a una distancia inferior a tres kilómetros, mientras que el exterior indica que hay enemigos situados a más de esta distancia, normalmente fuera de tu campo de visión. Los puntos rojos son la artillería y los lanzadores de misiles que te están atacando, los puntos blancos se corresponden con misiles en vuelo, y los compuestos de blanco y rojo son los helicópteros enemigos. El indicador está siempre en la dirección de tu vuelo. Más a la izquierda encuentras dos indicadores de forma circular; son el altímetro y el indicador de velocidad vertical (VSI).

3 En el altímetro, la aguja circular muestra los pies en decenas, mientras que el indicador central contiene dos dígitos, el de la izquierda da los pies en miles, y el de la derecha en cientos; el VSI en cambio indica la variación de la altitud, cuando la aguja se encuentra inclinada hacia abajo, es que el aparato está descendiendo.

4 En el centro de la cabina está el indicador de avisos de CRT (una forma sofisticada de decir monitor). Los tipos de aviso que puedes encontrar son mensajes de radio, información sobre el objetivo detectado, etcétera.

5 El monitor central general tiene tres modos de trabajo, por un lado, el modo "TADS" muestra el objetivo sobre el que se ha centrado el sistema de disparo, así como la distancia en kilómetros que te separa de él. El modo "Mapa" proporciona información sobre un sector dentro del mapa general de la zona, con excepción de los casos en que el helicóptero se encuentra sobre zona de combate. Por último, el modo "Radiomensaje" muestra todas las comunicaciones recibidas.

6 El selector de armamento se encuentra en la parte inmediatamente inferior del monitor central. Consta de un indicador de las seis armas ofensivas y defensivas que puede transportar el AH-64A. El número debajo de cada indicador muestra la munición que queda para cada arma en cuestión. Los dos indicadores circulares situados inmediatamente a la izquierda del monitor central se corresponden con el indicador de velocidad en nudos (recuerda que 100 nudos se corresponden con 183 km/h) y el horizonte artificial. En este último, la parte oscura se corresponde con la tierra.

7 En la parte más a la izquierda de la cabina puedes encontrar tres líneas verticales: las de los lados se corresponden con las revoluciones por minuto de los motores de babor y de estribor. La línea central mostrará las RPM del rotor. El pequeño piloto encima de esta última línea es una alarma; cuando está iluminado indica que el rotor está trabado.

8 Sobre estas líneas verticales existen otras dos marcadas con las letras "F" y "T", que se corresponden a la cantidad de combustible restante y al indicador de torsión. Ten en cuenta que la fuerza de elevación está relacionada con la torasión.

9 El último indicador de forma circular a la izquierda de la cabina de pilotaje es el compás rotacional y digital. Podrás distinguirlo porque tiene una "N" en la parte superior, y su misión es mostrar la dirección que encara en ese momento el aparato. Los últimos indicadores en la parte inferior izquierda son unas pequeñas barras dispuestas en horizontal, que componen el sistema de navegación inercial o INS. Cuando la dirección que indica es la misma que la del compás rotacional y digital, la dirección que tienes es la correcta. En estas mismas barras, la flecha blanca muestra el rumbo actual (hacia donde te diriges) y siempre está centrada, la verde indica el curso actual, mientras que la roja señala el curso hacia el destino actual. Cuando las tres flechas estén centradas, te encontrarás en el rumbo adecuado.

Para finalizar, en la parte superior de la cabina encontrarás una serie de pilotos informativos sobre el estado general de tu AH-64A. Estos pilotos son de izquierda a derecha:

R O A G F W W E E F A L L R

- **R.- Rotor principal**
- **O.- Ópticas delanteras (control TADS)**
- **A.- Aviónica delantera. (marcadores)**
- **G.- Cañón de cadena (30 mm.)**
- **F.- Tanque delantero de combustible**
- **W.- Armamento del ala de babor**
- **W.- Armamento del ala de estribor**
- **E.- Motor de babor**
- **E.- Motor de estribor**
- **F.- Tanque trasero de combustible**
- **A.- Aviónica trasera (contramedidas)**
- **L.- Lanzador de señuelos (metralla)**
- **L.- Lanzador de señuelos (bengalas)**
- **R.- Rotor de cola**

TÁCTICAS EN ATAQUE

En el caso de que tu objetivo sea de tierra, antes de nada debes localizarlo en el mapa general. A no ser que quieras ser derribado, la forma de avanzar hacia tu objetivo es a saltos, desde la base de una colina a otra. Antes de "saltar" a la siguiente es conveniente que te asomes desde detrás de la colina en la que te encuentras para ver si tienes el campo libre. De hecho, la facilidad de movimiento a baja altura entre accidentes geográficos es una de las mejores armas de los helicópteros de combate. Esta maniobra también es muy útil cuando realices ataques por sorpresa.

Mantente suspendido en el aire detrás de la colina y aparece repentinamente para disparar a tu objetivo; vuelve a ocultarte después rápidamente para evitar que tu posición sea detectada.

En estas circunstancias usa tus misiles Hellfire contra vehículos y bunkers, los FFAR contra objetivos "blandos" y los misiles Sidewinder para blancos volantes.

Si estás suficientemente cerca (a menos de 700 metros) también puedes emplear tu cañón de 30 milímetros.

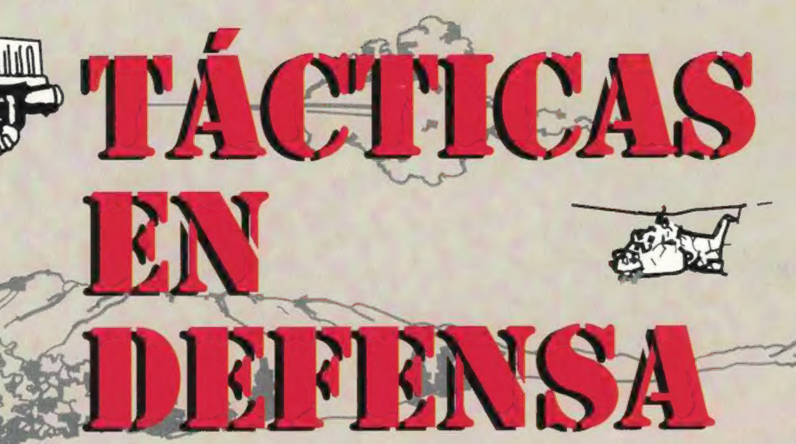


Tus blancos favoritos deben ser los de tierra, como emplazamientos antiaéreos y baterías SAM (misiles tierra-aire). Para ser plenamente eficaz, tu ataque en este caso debe ser rápido. Ten en cuenta que las baterías de tierra sólo necesitan de cinco a veinte segundos para contraatacarte.

Tu Apache ha sido creado especialmente para destruir carros de combate. En este tipo de lucha el arma por excelencia son tus Hellfire; a una distancia entre uno y dos kilómetros son absolutamente letales; aunque también puedes usar tu cañón de 30 mm. Entre los vehículos de tierra, los más peligrosos serán los BMP, que disponen de misiles tierra-aire, mientras que en lo que a los tanques se refiere, no suelen llevar armas antiaéreas superiores a la ametralladora de 14,5 mm. El inconveniente principal está en que es frecuente encontrar transportadores SAM en las concentraciones de tanques enemigos, que pueden convertirte en fácil víctima de sus misiles. ¡Observa bien cuando encuentres este tipo de formación enemiga!

Contra otros objetivos en tierra como cuarteles enemigos o infantería deberás ser especialmente cuidadoso, no tanto por el peligro que puedan suponer como por que no es fácil distinguir a los aliados de los enemigos. En estos casos, lo mejor que puedes hacer es aproximarte, seleccionar tus blancos y usar tu cañón. Contra las construcciones, la mejor arma es tu misil aire-tierra; el Hellfire.

TÁCTICAS EN DEFENSA



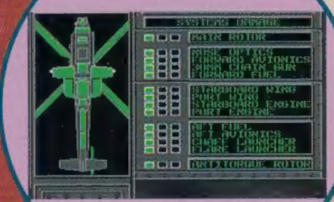
Como podrás comprobar, el enemigo más formidable al que te vas a enfrentar son las baterías de tierra SAM y los emplazamientos de artillería antiaérea enemiga. Los más avanzados técnicamente tienen sistemas de guía por radar, mientras que el resto poseen guías por infrarrojos o incluso sistemas ópticos. Más adelante tienes un esquema informativo sobre las armas enemigas que vas a encontrar.

Las armas con radares de búsqueda te pueden localizar a larga distancia, de día o de noche. Contra estos enemigos los bloqueadores no son eficaces, pero recuerda que los obstáculos del terreno pueden crear zonas muertas en las que eres ilocalizable. Reconocerás tales armas cuando veas un punto rojo en el panel de peligro.

A veces, tus rivales dispondrán tan sólo de sistemas de detección ópticos, puede que simples binoculares, por lo que no te detectarán hasta que te encuentres muy cerca; aprovecha esta ventaja.

En el caso de que seas rastreado con un radar, puedes evitar a tus enemigos de varias formas. Procura volar bajo y a una buena distancia de los detectores radar. También puedes usar tu bloqueador o arrojar señuelos en forma de metralla (Chaff), pero en el caso de que tu enemigo use sistemas avanzados de apoyo visual como láseres o cámaras, lo mejor que puedes hacer es evitarlos mediante un vuelo evasivo.

En el caso de que el rastreo enemigo haya tenido éxito, serás localizado... ¡e inmediatamente atacado! Cuando sufras el ataque de una batería de misiles SAM, te puedes enfrentar a tres tipos distintos de misil: guiados por infrarrojos, por radar y de guía visual. Comprobarás que te han lanzado un misil cuando veas un punto blanco acercándose a ti peligrosamente en el panel de peligro.



Los misiles más utilizados son los guiados por infrarrojos. Para evitarlos puedes usar tu bloqueador de señal o las bengalas (flare). En este último caso ten presente que las bengalas sólo brillarán durante breves momentos, así que tendrás que esperar hasta que tengas el misil cercano.

Aunque no es frecuente encontrarse con ellos, ten en cuenta que los misiles guiados por radar son un enemigo bastante peligroso. Lanzarles un señuelo antes de tiempo suele dar mal resultado, así que usa tu bloqueador para que vuelen en línea recta (podrás esquivarlos fácilmente). También la metralla funcionará con esta clase de proyectil, siempre que no tenga ningún tipo de sistema de guía suplementario. En cualquier caso, piensa que la mejor forma de evitar el misil es eliminar el radar que lo guía.

Los enemigos más temibles son, sin lugar a dudas, los misiles guiados visualmente o por láser. Sólo podrás evitarlos con un vuelo evasivo. En esos momentos piensa fríamente: el mayor inconveniente de un misil es que necesita un gran radio de giro... y tu helicóptero es totalmente maniobrable.





Y TU MISIÓN ES....

Una vez que hayas pasado las pantallas de presentación que aparecen al comienzo del juego debes elegir la misión a realizar. Para ello, el programa te ofrece en la pantalla de inicio una serie de opciones que tienen valores por defecto. Puedes cambiar esos valores para crear una misión a tu medida, eligiendo la dificultad, el destino, el tipo de enemigo... Las opciones son las siguientes:

- Selección del piloto: Podrás jugar con cualquiera de los pilotos que tengas en activo. Para ello, comprueba las abreviaturas que preceden a cada nombre, y cuyo significado es:

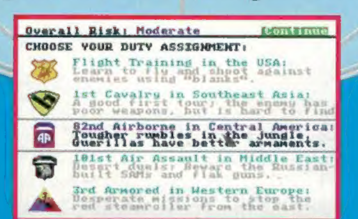
ACM: Medalla de nominación del ejército.
AM: Medalla del aire.
BSV: Medalla de bronce.
CAC: Galón de campaña en América Central.
CMOH: Medalla de honor del Congreso.
DSC: Cruz de servicios distinguidos.
KIA: Muerto en acción.
MEC: Galón de campaña en Oriente Medio.
MIA: Desaparecido en combate.
NDS: Medalla del servicio de defensa nacional.
PH: Corazón Púrpura.
SEAC: Galón de campaña en el Sudeste Asiático.
SR: Castigo en servicio.
SS: Estrella de plata.
WEC: Galón de campaña en Europa Occidental.

Si tu intención es escoger un piloto nuevo, sitúate con la flecha en la opción "Erase pilot", y pulsa INTRO. A continuación escribe el nombre y pulsa INTRO de nuevo.



-Destino: Tienes cinco áreas del mundo a elegir para realizar tus misiones. Te aparecen ordenadas por su grado de dificultad. Para los principiantes es recomendable empezar por "Flight trining in the USA" (prácticas de vuelo en Estados Unidos). Podrás seleccionar las áreas colocando la flecha indicadora sobre el escudo de la región en cuestión y pulsando INTRO. La opción CONTINUE te hará volver al valor anterior.

- Selección del estilo de vuelo: Podrás escoger entre misiones regulares contra enemigos con un nivel no demasiado alto; misiones para voluntarios y misiones para voluntarios de alto riesgo, (en estas últimas te resultara realmente complicado salir indemne). Como en ocasiones anteriores, sitúate con la flecha sobre la opción deseada y pulsa INTRO a continuación.



- Selección del enemigo y del nivel de realismo: Esta opción te ofrece una serie de posibilidades en cuanto a condiciones de vuelo y capacidad combativa y poder armamentístico del enemigo; por ejemplo, el enemigo de segunda línea posee un arsenal de menor poder destructivo que el de primera línea.

- Instrucciones: Es aquí donde recibirás de tus superiores la información necesaria para concluir con éxito la misión que te ha sido encomendada: objetivos primario y secundario, mapa de la zona, condiciones meteorológicas... Si la misión no es de tu agrado, puedes darte de baja por enfermedad, cancelando tu participación en ella, pero esto



hará que tus superiores estén descontentos con tu rendimiento, y, por tanto, cada vez que evites una misión te resultará más y más difícil ascender de rango (y conseguir buenas puntuaciones).

¡Importante! En esta sección deberás anotar la contraseña correcta correspondiente a la seña para acceder a toda la información de la misión, considerada alto secreto. A lo largo de toda la misión te será solicitada una contraseña en determinadas fases (al aterrizar en una base aliada, por ejemplo). Todas las palabras clave con su contraseña correspondiente están en la tabla siguiente:

SEÑA	CONTRASEÑA
ACCENT	TRAMPOLINE
BILLBOARD	KICKBACK
CROMAGNON	MELODRAMA
DAKOTA	ONSTAGE
ELECTRA	VERTICAL
FOOTHOLD	INSOLENT
GRENADIER	NOCTURNE
HEDGEHOG	LOCKSMITH
IVORY	WILLOW
KNOCKOUT	PUREBRED
LOZENGE	ROMANTIC
MAZURKA	YELLOW
NEBULA	QUAKER
OVATION	UPSTAGE
PENTHOUSE	SYMPHONY
QUARTZ	ZEBRA

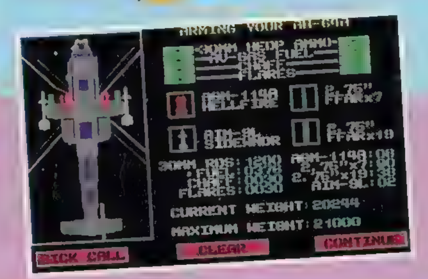
- Armamento: Una vez seleccionada tu misión, debes equipar a tu helicóptero en función de las necesidades que ésta requiera, teniendo siempre en cuenta el peso máximo que puede transportar tu helicóptero. Para aumentar o disminuir la munición de tu cañón de 30 mm., las medidas contra radar o el combustible de que dispones, sitúate con la flecha indicadora en las opciones "+" o "-" en cada caso, y pulsa INTRO. Comprobarás entonces cómo el peso transportado por el helicóptero sube o baja según sea tu elección. Para otro tipo de arma o pertrecho, colócate con la flecha encima suyo y presiona la tecla INTRO. Ese elemento quedará seleccionado de forma automática y bastará con que te sitúes con la flecha en el punto del helicóptero en que desees colocarlo y pulses INTRO de nuevo. Ten muy en cuenta que algunas armas sólo pueden ser instaladas en un punto determinado de tu Apache.

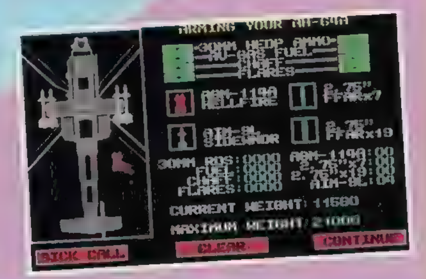
Podrás comprobar, por ejemplo, que los Sidewinders se colocan en la parte más exterior de las alas (cualquier otra arma sería demasiado pesada), y que siempre se disponen en número par para mantener el equilibrio de tu Apache.

Para comenzar a volar pulsa la tecla CONTINUE, mientras que si lo que deseas es comenzar a colocar de nuevo todo el armamento entonces tienes que pulsar CLEAR.

Con la opción CALL SICK podrás renunciar a continuar la misión al darte de baja por enfermedad... pero ya sabes a lo que te expones si abandonas.

Ten cuidado en la elección de tu armamento: por ejemplo, si tus objetivos son principalmente de tierra no escojas más misiles Sidewinder de los necesarios para un eventual enfrentamiento aire-aire ya que sólo los necesitarás para eso.





¡CONOCE A TU ENEMIGO...

CADA VEZ QUE AFRONTES UNA MISIÓN TENDRÁS QUE TENER MUY EN CUENTA EL TIPO DE ENEMIGO Y LA SITUACIÓN A LA QUE TE ESTÁS ENFRENTANDO. AQUÍ TIENES UN PEQUEÑO RESUMEN QUE TE PUEDE SERVIR DE AYUDA EN CADA CASO:

- Entrenamiento en América del Norte: Recuerda que para cumplir tus misiones adecuadamente, debes ir por orden de dificultad. Esto implica que lo primero que debes hacer es pasar por una pequeña etapa de entrenamiento. Aquí aprenderás a utilizar el armamento, las defensas y las técnicas de vuelo. Aunque te enfrentarás a todo tipo de material ruso, desde lanzadores de misiles hasta helicópteros, ninguno de ellos tiene armamento de carga activa.

- Europa Occidental: Te encuentras en el mayor foco de tensión del planeta. En esta zona de máximo riesgo todas las precauciones son pocas. Tus enemigos son especialmente numerosos y su armamento tiene gran poder destructivo. Tu oportunidad principal está en el combate nocturno, ya que los sistemas de visión en la oscuridad del enemigo no son tan eficientes como los tuyos. Lleva tus misiles Hellfire, pero sobre todo no olvides tus Sidewinder, el cielo de Europa Occidental está lleno de helicópteros Hind.

- América Central: En esta zona, el enemigo es convencional, aunque el campo de batalla puede darte bastantes problemas pues la orografía es muy irregular. El enemigo está disperso, pero convenientemente apoyado por baterías de misiles tierra-aire y helicópteros Hind. Las baterías de tierra tienen habitualmente SA-7 y SA-7B mejorados. No cargues demasiados Hellfire si tu misión se desarrolla en este territorio.

- Oriente Medio: Se puede considerar como una zona altamente conflictiva. Los ejércitos poseen armamento mayoritariamente soviético (éste es el escenario donde un helicóptero Apache puede desempeñar un papel decisivo). La mayor parte del equipamiento enemigo consiste en vehículos acorazados de tierra, por lo que tus Hellfire serán muy importantes. Las altas temperaturas de la región pueden provocar problemas en el sistema de transporte de tus armas, por lo que es conveniente no cargar demasiado peso. No es necesario cargar misiles Sidewinder, los ocasionales Hind que puedan aparecer pueden ser atacados con tu cañón de 30 mm.

- Sudeste Asiático: Aquí te encontrarás grandes aglomeraciones de enemigos, como mucho algunas baterías SAM y de artillería dispersas. Tus principales objetivos serán instalaciones y bunkers. En definitiva, puede que con una buena ración de misiles Hellfire y con tu cañón tengas suficiente para acabar la misión. Los rivales de esta zona poseen básicamente emplazamientos de 27 y 57 mm. El armamento está generalmente desfasado y no hay demasiados helicópteros a los que enfrentarse. Cuidado con los enemigos emboscados.

¡Y SU ARMAMENTO!

Aunque tu pericia como piloto será un elemento clave en la lucha, tampoco te olvides de que un buen conocimiento del potencial enemigo resulta fundamental. Aquí tienes la descripción del armamento enemigo, es aconsejable que la tengas muy a mano.

Arma	Tipo	Técnica de búsqueda	Rastreo principal	Ayuda de rastreo	Guía principal	Ayuda de guía
SA-7[1] Grail	SAM	Óptica	Óptico	No	IR Pobre	No
SA-7B[1] Grail	SAM	Óptica	Óptico	No	IR Regular	No
SA-14[1] Grail	SAM	Óptica	Óptico	No	IR Bueno	No
SA-9 Gaskin	SAM	Óptica	Óptico	No	IR Regular	No
SA-9B Gaskin	SAM	Óptica	Radar	Óptica	IR Regular	No
SA-13 Gopher	SAM	Óptica	Radar	Visual	IR Bueno	Incierto
SA-8 Gecko	SAM	Radar	Radar	Óptica	Radar	IR Regular
SA-8B Gecko	SAM	Radar	Radar	Óptica	Radar	IR Bueno
SA-11 Gadfly	SAM	Radar	Radar	N/D	Radar	N/D
ZSU-57-2	AAA	Óptica	Óptico	No	N/A	N/A
ZSU-23-4	AAA	Óptica	Radar	Óptica	N/A	N/A
ZSU-30-2	AAA	Radar	Radar	N/D	N/A	N/A
S-60 57 mm.	AAA	Varias[2]	Varias	No	N/A	N/A
ZU-23 23 mm.	AAA	Óptica	Óptico	No	N/A	N/A

1- Misiles guiados a mano transportados en BMP's, llevados por la infantería y utilizados para defender cuarteles, helibases y depósitos.

2- Radar u ópticos, dependiendo de la sofisticación del arma.

N/D = Información no disponible.

N/A = No aplicable, los obuses no necesitan ser guiados al blanco.

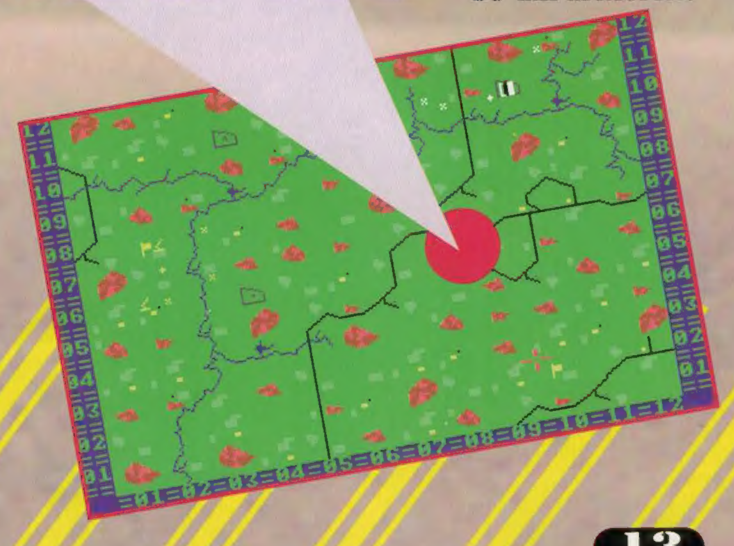
IR Pobres.- Sistemas de guía por infrarrojos vulnerables a bloqueadores y señuelos.

IR Regulares.- Vulnerables a los señuelos y a veces a los bloqueadores.

IR Buenos.- Vulnerables a uno u otro, pero nunca a ambos.

SIMBOLOGÍA DE LOS MAPAS

EN LOS MAPAS DE LAS DISTINTAS MISIONES VERÁS UNA SERIE DE SÍMBOLOS QUE TE PROPORCIONAN INFORMACIÓN MÁS DETALLADA SOBRE EL TERRENO EN EL QUE ESTÁS. AQUÍ TIENES SU EXPLICACIÓN.



SÍMBOLOS DEL TERRENO

- Carretera
- Arroyo
- Edificio
- Colina
- Área cultivada

SÍMBOLOS DE TROPAS

Estos símbolos son de color blanco para las tropas aliadas, rojo para los enemigos y púrpura para los objetivos.

- Infantería a pie o en barricadas
- Vehículo acorazado
- Bunker
- Puesto antiaéreo (AA)
- Lanzadora de misiles SAM
- Base de helicópteros
- Base de suministros
- Cuartel general

GUÍA DE VUELO

Ya has aprendido a despegar, pero ahora viene lo más difícil: volar de forma estable, hacer giros, combatir en el aire, aterrizar... Si no eres capaz de hacer todo eso, no podrás terminar la misión, así que lo mejor será que practiques mucho antes de arriesgarte con cualquier misión.

Una cosa que no debes olvidar es que los mandos de un helicóptero no responden con tanta rapidez como los de otros simuladores de vuelo. Tienes que mover los controles con mucha suavidad y ser paciente; los novatos tienden a "aporrear" los mandos, esperando una respuesta instantánea, y hacen que el aparato se balancee peligrosamente. Si has elegido el modo de vuelo "fácil", la fuerza de elevación permanece invariable y no le afectan el ángulo, el giro, la altitud y la fuerza del viento. Sin embargo, en el vuelo "con realismo" todas esas variables modifican la fuerza de elevación: los giros hacen perder fuerza de elevación y el suelo produce un efecto colchón (a menos de 25 pies y con velocidad baja la fuerza de elevación aumenta un poco, con velocidad entre 30 y 90 nudos se gana bastante fuerza... y así).

Para volar es indispensable conocer los MOVIMIENTOS básicos de los controles. En el caso del joystick cíclico, puedes movelo hacia delante (hace descender el aparato y gana velocidad), atrás (eleva el morro, pero cuando el punto de mira esté por encima del horizonte, el helicóptero irá hacia atrás) y a derecha o izquierda (gira en esa dirección). En cuanto al joystick colectivo, se mueve hacia arriba (aumenta la fuerza de elevación del rotor y eleva el aparato) y hacia abajo (disminuye la fuerza de elevación y disminuye la altura). Los controles del rotor antitorsión sólo funcionan cuando el movimiento del aparato es muy lento.

Tras el despegue, debes volar de forma nivelada, a unos 12 pies. Mueve la palanca hasta que la velocidad del aire marque entre 100 y 150 nudos. Si comienzas a descender, pasa al modo "arriba lento". Cuando la aguja del VSI esté en cero, te encontrarás nivelado. Cuando estés en vuelo estacionario, la forma de girar es mediante la tecla "rotación derecha" (puedes hacerlo mediante los cursores cuando te encuentres en movimiento). La rotación lateral se usa a una velocidad de pocos nudos.

El momento de aterrizar es muy delicado si te encuentras a los mandos de un helicóptero. En el momento en que aparezca la base en el horizonte, reduce tu velocidad a unos 60 nudos. Sitúate a una altura de 50 pies como máximo con ayuda de la tecla "abajo lento" y desciende poco a poco. Desciende hasta que veas la "T" de aterrizaje en el rectángulo de la pista y cuando hayas llegado pasa a vuelo estacionario tirando suavemente de la palanca de vuelo. Utiliza en ese momento la tecla de "abajo lento" y desciende con suavidad hasta que consigas posarte. Una vez hayas tomado tierra, desconecta todos los motores; esto dará por finalizado tu vuelo.

- EL FINAL DE LA AVENTURA -

WO1 RICARDO
What Next ?
Fly Another Regular mission in Central America.
Change your style of mission, but remain in Central America.
Transfer to a new unit in a different part of the world.
Go on extended R&R -- Let some other guy risk his life for a while!

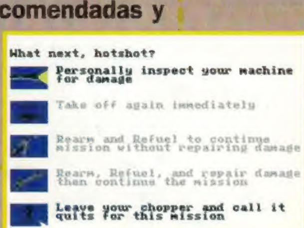


Tu misión acabará en el preciso instante en que tu helicóptero se detenga y el rotor deje de funcionar (¡de una u otra forma!). En caso de no concluir tu misión con éxito, puedes volver a reintentarlo, pero si esperas a que tu aparato sea reparado puedes correr el riesgo de que tu enemigo se reorganice de nuevo. Puedes igualmente solicitar otra misión o simplemente elegir la opción R&R -reposo y recuperación-. Los pilotos que escojan esta última opción permanecerán en archivo hasta que decidas borrarlos.

Para terminar correctamente la misión habrás de acabar con los dos objetivos primario y secundario que te fueron asignados. Además de éstos, tienes otros objetivos suplementarios, pero su eliminación no te garantiza un gran aumento de puntuación. Cuando cumplas con tu misión de forma excepcional, puedes ganar incluso alguna condecoración y tras varias misiones podrías tener un ascenso, pero eso lleva tiempo. Recuerda que hay condecoraciones por heroísmo, pero también medallas por heridas recibidas, por región de servicios...

Ahora algunos consejos: entrénate antes de aventurarte en cualquier misión; intenta no aterrizar nunca en territorio enemigo; procura recordar bien la información que te da el Alto Mando sobre las misiones que te son encomendadas y una recomendación importante... ¡no vayas nunca voluntario a Europa Occidental!





PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.
Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO
CERTIFICADO DE GARANTÍA
Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:
MD LASER (DPTO. TÉCNICO)
Telf. (91) 320 59 06
DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

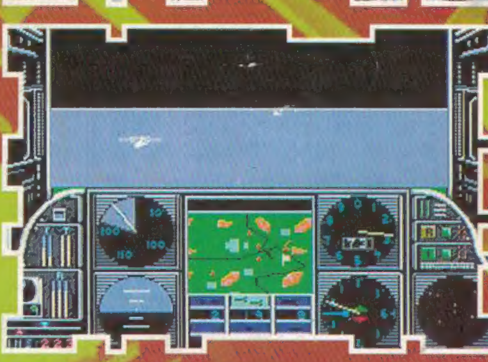
Próxima entrega:
con el fascículo nº 18, el Maxijuego
• CRUISE FOR A CORPSE

LÍNEA CALIENTE
ERBE
(Nuevo teléfono)
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC
ERBE
Telf. (91) 528 83 12
DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES



EL HELICÓPTERO DE COMBATE DEL SIGLO XXI







Ésta es una simulación absolutamente real, con todas las opciones y características del auténtico helicóptero AH-G4A APACHE, dotado con la más alta tecnología conocida hasta la fecha.
Con una sofisticación increíblemente detallada y unos gráficos 3D revolucionarios, te pondrás a los mandos del mejor helicóptero de combate del mundo.
Como piloto experimentarás todo el peligro y el desafío de volar a través de zonas en conflicto y utilizarás los asombrosos sistemas y el impresionante armamento del AH-G4A APACHE: misiles guiados por láser, alarmas de radar e infrarrojos, visión nocturna, cañones, cohetes e interferidores.
Tendrás la oportunidad de tomar parte en peligrosas misiones de combate, que te llevarán desde el campo de entrenamiento USA, hasta los campos de batalla del Sudeste asiático, América Central, Medio Oriente y Europa.
Si tienes el valor y la pericia suficiente para sobrevivir, serás condecorado y ascenderás en el rango.
GUNSHIP: ¡La simulación que saca del aire a todas las demás simulaciones de helicópteros!

. Simulación de alta velocidad.
. Gráficos 3D impresionantes.
. Múltiples misiones de vida real.
. Avanzado sistema de armamento e instrumentación.
. Condecoraciones por éxitos conseguidos.

Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.



KIXX, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 625 3311

